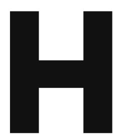




Conceitual de Serious Games



istórico e Evolução dos Jogos Eletrônicos

Adventureland é um videogame de aventura interativa, lançado em 1978 pelo designer de jogos Scott Adams. Foi um dos primeiros jogos de seu tipo e ganhou uma considerável popularidade. A evolução dos jogos eletrônicos, também conhecidos como games, se confunde com o entretenimento. Os jogos eletrônicos têm sido utilizados em várias áreas ao longo das últimas décadas, desde a educação até o treinamento de pessoas, máquinas, armamentos, veículos, naves e muitos outros tipos de ações relacionadas ao homem moderno, equipamentos, armas e qualidade de vida humana. Os games, em sua evolução, passaram pelo surgimento de vários estilos. Para o surgimento do primeiro game, foi necessário ter uma base de jogabilidade. O físico Willy Higinbotham criou um protótipo de videogame que permitia jogar uma versão básica de um jogo que simulava uma partida de tênis, posteriormente chamado de Tennis Programing. Mais tarde, uma versão comercial na década de 70 chegou aos arcades como o famoso Pong. Entre os estilos de jogos que surgiram nas décadas de 70, 80, 90, 2000 até os dias atuais, que se diferenciam do entretenimento tradicional, temos os Serious Games, Advergames e Newsgames. Esses são gêneros voltados para treinamento, educação, publicidade e jornalismo, que fogem do entretenimento tradicional. A definição de cada estilo de games é destacada na Tabela 1.

Tabela 1 – Definição dos Gêneros de Games Educacionais, Publicitários e Jornalísticos.



Serious Games	É um estilo de jogo chamado em português de "jogo sério" voltado para a área educacional e treinamento;
Advergames	São jogos para a área de publicidade e entretenimento, voltados para divulgação de produtos e marcas, sendo construídos para serem aplicados a campanhas publicitárias;
Newsgames	São games voltados a fatos reais configurados para serem informativos e comunicativos; para serem usados como uma ferramenta jornalística de informação de notícias e conteúdo;

Fonte: Autor

Um dos primeiros estilos que surgiu fora do entretenimento foi o Serious Games, aplicado em um projeto da empresa Atari na década de 80, chamado de Army Battlezone. O cliente desse projeto foi o exército americano e o jogo consistia na simulação de batalhas de guerra e confrontos com o inimigo. Esse jogo foi utilizado para treinar militares em simulações de batalhas e ações militares. Muitas outras empresas, países e marcas também adotaram esse estilo de games. Outro estilo que a Atari impulsionou foi o Advergames. Em 1983, a Atari realizou um projeto em parceria com a Coca-Cola chamado "Pepsi Invaders", distribuído entre os funcionários como uma estratégia de motivação para enfrentar a concorrência da Pepsi. O jogo era similar ao famoso "Space Invaders", porém, em vez de destruir naves, o objetivo era destruir garrafas de Pepsi. Ele é considerado o primeiro "Advergames" da história.

Apesar disso, alguns autores defendem que o primeiro advergame registrado foi "Tapper", de 1983, um jogo sobre servir cerveja Budweiser

para clientes em bares. Já outros defendem que foi “Tooth Protectors” (de 1983), um advergame lançado para promover os produtos de higiene Johnson & Johnson. Vale ressaltar que esse debate sobre o primeiro "Advergame” da história tem gerado discussões há bastante tempo, e, curiosamente, é possível encontrar alguns precedentes já na década de 1930.

Porém, o termo “advergames” foi criado em janeiro de 2000 por Anthony Giallourakis e ganhou destaque na revista “Wired” em 2001, na coluna “Jargon Watch”. O gênero de Newsgames começou a ser utilizado com o projeto do game “Kabul Kaboom”, de 2001, criado por um desenvolvedor e que deu origem ao termo “Newsgame”. O jogo possuía uma dinâmica que simulava o bombardeio dos EUA ao Afeganistão, e o jogador precisava desviar das bombas lançadas pelo bombardeiro americano. O jogo é uma crítica à política de imigração americana depois do atentado de 11 de setembro.

Principais Games e Simuladores

Considerando a evolução desses gêneros de jogos eletrônicos: Serious Games, Advergames e Newsgames, esses não foram games com apelo comercial, sendo inicialmente utilizados com um foco de exclusividade por empresas, entidades e até mesmo por países em seu desenvolvimento ou aquisição.

Serious Games

O primeiro gênero a surgir foi Serious Games, que inicialmente possuía projetos de games muito exclusivos para clientes específicos, como foi o caso do Army Battlezone (1983), criado pela ATARI para o Exército Americano. Ao longo das décadas seguintes, com o surgimento de novos consoles e, principalmente, com a consolidação da Internet, outros games desse gênero começaram a ser comercializados. Um exemplo é o The Sims

(2000), um jogo de gerenciamento de vida criado em 2000 pelo designer Will Wright, que obteve grande sucesso e teve várias edições atualizações. Outro game popular foi Second Life, lançado em 2007, que permitia aos jogadores viverem uma "segunda vida" em um ambiente digital, com avatares personalizados de acordo com suas características de sexo, gênero, beleza, altura, peso, entre outras. Foi um game muito popular nessa época devido à sua evolução de simulação computacional 3D, que proporcionava um alto grau de realismo para o jogador, diferentemente da proposta do The Sims. Outro game que se tornou popular graças à internet foi City One (2010), um jogo da Anistia internacional voltado para ser jogado no Facebook, que apresentava as nações do mundo como parte de sua jogabilidade. Por fim, temos a nova proposta de Mark Zuckerberg para o futuro das redes sociais: um projeto de game e rede social chamado por ele de Metaverso. Trata-se de uma rede social que pretende o Facebook em um futuro próximo, oferecendo um grande jogo em formato de rede social, jogado em realidade virtual por meio de óculos VR, com a proposta de proporcionar uma experiência de imersão total para o jogador viver dentro desse ambiente. A tabela 2 destaca o perfil de jogabilidade do gênero do Serious Games.

Tabela 2 - Serious Games populares entre as últimas décadas.

Nome	Jogabilidade
Army Battlezone (1983)	O jogo tem simulação de batalhas e invasõe pelo exercício americano e foi desenvolvido pela ATARI para treinar o exercício do mesmo país.
The Sims (2000)	O jogo é um simulador de como gerenciar a vida do usuário a partir de todos os seus aspectos familiar, trabalho, financeiro etc.
Second Life (2007)	O jogo simula uma segunda vida para o jogador, poder se construir como avatar e fazer suas escolhas de vida, morar onde quiser e ter suas experiências de vida.
City One (2010)	O jogo destaca um perfil de jogabilidade para o jogador conhecer as nações do mundo.
Metaverso(2021)	O jogo é uma rede social, jogada em realidade virtual com óculos VR, o seu perfil de jogo é destacar a vida em rede e construir uma proximidade maior entre os usuários.

Fonte: Autor

Deixando claro que outros projetos de jogos desse gênero também se tornaram populares, porém não alcançaram o mesmo sucesso dos apresentados na tabela acima.

Advergames

O advergames é um gênero que se consolidou nos anos 2000, mas surgiu nos anos 80 com um projeto em parceria entre a ATARI e a fabricante de refrigerante Coca Cola, chamado de Game Pepsi Invaders (1983), que simulava uma invasão de embalagens de garrafas de Pepsi contra a humanidade. A partir desse projeto, surgiram os jogos voltados para marcas, produtos e instituições, que se tornaram populares depois que

Anthony Giallourakis criou o termo. A tabela 3 destaca o perfil de jogabilidade desse game da Coca-Cola.



Tabela 3 – Primeiro Advergames da História – Parceira Coca-Cola e ATARI.

Nome	Jogabilidade
Pepsi Invaders (1983)	O jogo simulava a mesma dinâmica de *Space Invaders*, que estimulava o jogador a destruir as naves invasoras; no caso desse jogo seriam as embalagens de Pepsi, concorrente da Coca Cola.

Fonte: Autor

Newsgames

O gênero do Newsgames surgiu de uma demanda criativa do designer Gonzalo Frasca, que criou o jogo Kabul Kaboom no ano de 2001, depois dos ataques de 11 de setembro, como uma forma de protestar contra a política internacional de migração dos EUA, que havia acabado de passar pelos atentados e estava sendo questionada em relação aos imigrantes no país. Outro jogo criado no mesmo ano foi September 12th, que esboçou uma simulação em que o jogador precisava combater terroristas sem machucar ou ferir reféns. Em 2004, o jornal El País criou o projeto do game Play Madrid, que homenageava as vítimas do atentado de março daquele mesmo ano e teve grande repercussão entre a opinião pública do país. O projeto do game Food Import Folly, lançado em 2007, foi uma iniciativa do New York Times que criticava a falta de fiscalização de alimentos. A CNN também entrou “nessa onda” com o game Presidential Pong, lançado em 2008 durante as eleições para presidente do país, para demonstrar o crescimento da intenção de votos. No Brasil, um dos primeiros projetos de Newsgames foi criado pelo G1, um game que apresentava a gestão política

pelo mundo, desde os seus líderes até os tipos de sistemas governamentais, entre outras informações de cada nação (país). A tabela apresenta os principais Newsgames que obtiveram sucesso entre a opinião pública de cada país.

Tabela 4 – Os principais projetos de Newsgames.

Nome	Jogabilidade
Kabul Kaboom (2001)	O jogo possuía uma dinâmica de jogabilidade voltada para o jogador desviar dos bombardeiros americanos no Afeganistão.
September 12th (2001)	O jogo possui uma dinâmica de jogabilidade de combater terroristas sem machucar ou ferir os reféns.
Play Madrid (2004)	O jogo tinha uma jogabilidade de apresentar as histórias das vítimas do atentado de março em Madri em 2004; o projeto tinha mais o perfil de um infográfico animado para apresentar as vítimas.
Food Import Folly (2007)	O jogo possuía uma dinâmica de apresentar a falta de fiscalização de alimentos pelas autoridades locais: o jogador precisa passar em vários postos de fiscalização e passar com os produtos.
Presidential Pong (2008)	O jogo tinha uma dinâmica de apresentar ao jogador uma partida de crescimento de popularidade dos candidatos a presidente americana nas eleições de 2008.
Nanopods da política internacional (2008)	O jogo tinha uma simulação de andar pelo mapa mundial conhecendo a política internacional dos países.

Fonte: Autor.

Principais Tecnologias

As principais tecnologias nessa evolução dos jogos eletrônicos começar pelos arcades, depois surgiram os consoles; na evolução, os computadores foram os equipamentos e dispositivos mais usados pelos games do gênero Serious Games, Advergames e Newsgames. Porém, com a chegada do uso da internet, esses gêneros tiveram um crescimento mundial. A popularização que a internet trouxe para esses jogos é uma catapulta para outros usuários/jogadores poderem ter acesso aos games, que antes era restrito entre o seu próprio público ou país de origem do jogo. Até os anos 2000, esses gêneros eram muito restritos aos seus desenvolvedores e clientes, suas formas de uso eram locais e poucos se popularizaram para comercialização.

Principais Desenvolvedores e Empresas

Nesses mercados de jogos eletrônicos, as principais empresas das décadas de 70 e 80, podemos dizer que foi a ATARI, uma empresa fundada em 1972 por Nolan Bushnell e Ted Dabney, que se estabeleceu no Vale do Silício nos EUA. No ano de 1976, foi adquirida pela empresa Warner Communications. A ATARI foi uma produtora e montadora de consoles e criadora de games para seus próprios consoles. Surge, também, entre as décadas de 70 e 80, a Nintendo no Japão, trazendo novas vertentes de jogos voltados para a família no seu console Nintendo. Porém, foram os computadores que mais se adaptaram a esses tipos de gênero. A IBM foi uma marca que se estabeleceu entre os computadores, com uma marca de destaque. Outros desenvolvedores foram os militares, que investiram muito em games para treinamento em terra, mar e céu. Os principais países nesse avanço dos jogos, como ferramenta de treinamento militar, foram os EUA, Inglaterra, França, Alemanha, Coréia do Sul, entre outros países. Além dos militares, as universidades também fomentaram projetos de games, para pesquisas científicas. A NASA também explorou o uso de games, para treinar suas equipes e pilotos sobre a expansão espacial. Agora, o mercado de

produtoras veio, a partir da década de 90 no mercado americano, japonês e coreano. Os anos 2000 foi o grande período de crescimento para gêneros (Serious Games, Advergames e Newsgames).

Conteúdo Bônus

Atividade extra dessa aula é assistir ao documentário "Atari: Game Over", do diretor Zak Penn, lançado em 2014, que conta história da empresa ATARI, uma das maiores fabricantes de consoles e jogos das décadas de 70 e 80.

Referência Bibliográfica

BARBOSA, R. M. (Coord.). **Aprendo com jogos**. Autêntica: 2014.
FIALHO, N. N. **Jogos no ensino de química e biologia**. Intersaberes: 2013.
SCHOTTLER, B. **Jogos de movimento para a 3a idade**. Vozes: 2018.

Ir para exercício